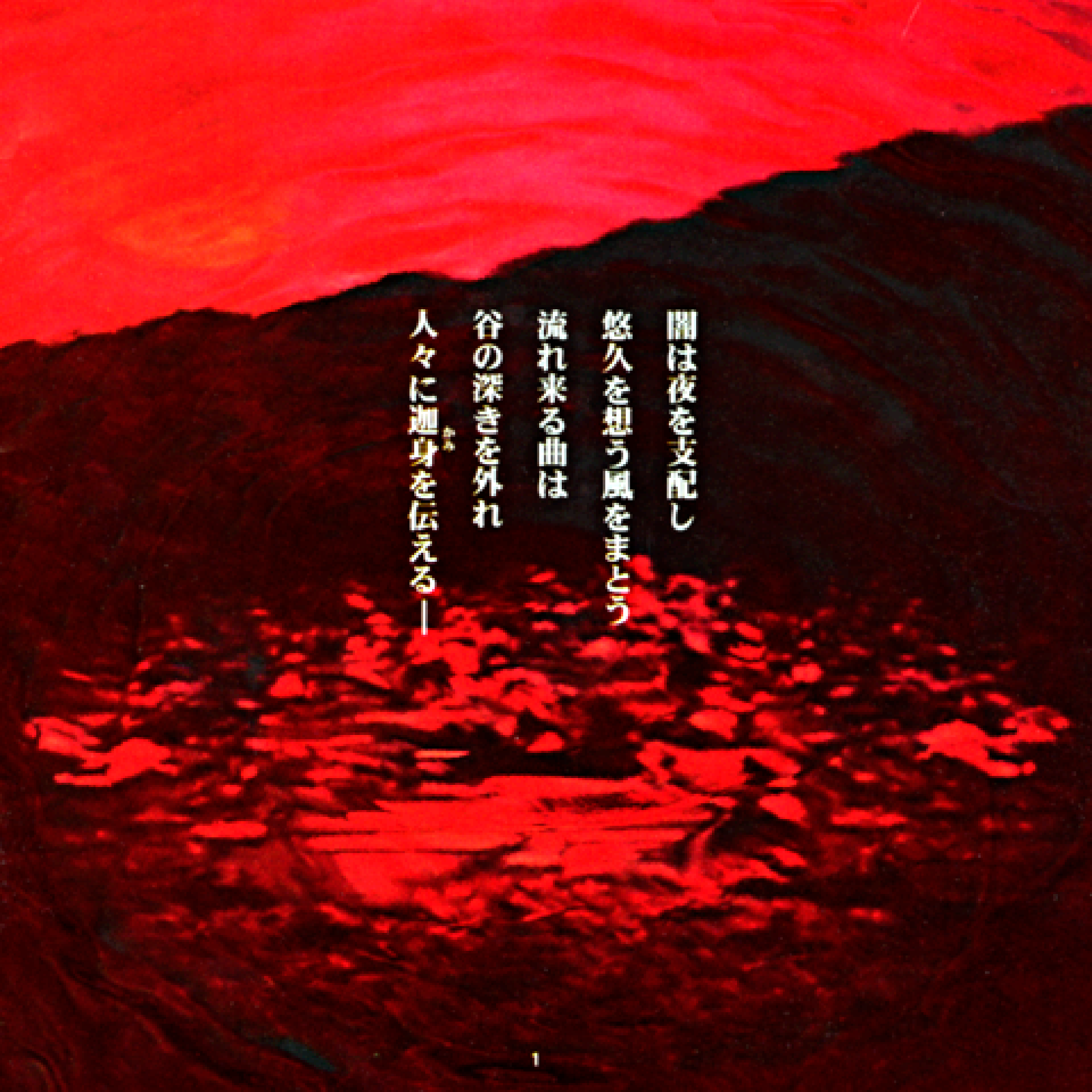
赤川次郎

魔女たちの眠り

―復活祭―



闇は夜を支配し
悠久を想う風をまとう
流れ来る曲は
谷の深きを外れ
人々に迦身を伝える――




夜が降りてきた。
暗闇が町を大きな翼で
包み込む。

1 操作方法

コントローラ



L2 ボタン
・✕ボタンと同じ

L1 ボタン
・◎ボタンと同じ

方向キー
・カーソルの移動
・選択肢の選択

セレクトボタン
・ゲーム終了画面呼び出し

スタートボタン
・ゲーム開始

R2 ボタン
・ウォッチモード
背景と文章を別々に見ることができます

R1 ボタン
・高速スキップ
(右ページ参照)

△ボタン
・各種調整

◎ボタン
・文章の送り
・選択肢の決定

✕ボタン
・文章のスキップ
・他 モード から ゲームに戻る

□ボタン
・ページバック
※方向キーの上下でシナリオの逆送り・順送りができます

※コントローラの設定はモード選択画面の「調整」で変更することができます。
上記の設定は初期設定の「標準タイプ」です。→8ページ参照

アナログコントローラの使用について

アナログコントローラ



操作方法はコントローラと同様です。→4ページ参照

アナログコントローラを使用すると、バイブレーション機能により、より一層の臨場感ある物語を体験することができます。アナログコントローラのバイブレーション機能は、モード選択画面の「調整」でＯＮ／ＯＦＦの設定を行うことができます。→8ページ参照

注意）左／右スティックには対応していません。アナログモードスイッチのON／OFF（ＬＥＤの点灯／消灯）にかかわらず、振動はします。

注意）本ソフトには、バイブレーション機能による振動から恐怖を感じる場面も存在します。心臓の弱い方や妊娠中の方、その他体調の優れない方などは、バイブレーション機能をＯＦＦにしてゲームをプレイして下さい。

高速スキップ機能について

本ゲームは複数話に分かれており、各話４回目以降のプレイから「高速スキップ機能」が使用可能になります。文章スキップはR1ボタン、または⊗ボタン＋R2ボタンの組み合わせで可能です。

2 ゲームの始め方

始めにメモリーカード（別売）をプレイステーション本体のメモリーカード差込口１にセットします。

［注意］メモリーカードがなくても遊べますが、セーブができませんのでご注意下さい。

ディスクを本体にセットして電源を入れるとオープニングムービーが流れます。オープニングムービーが終わるか、途中でなにかボタンを押すとタイトル画面になります。タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームが始まります。



読書録（プレイデータ）について

タイトル画面でスタートボタンを押すとファイル選択画面になります（右図）。初めての場合は、ここで空きファイルを選んでゲームプレイを記録する読書録を作ります。→次ページ参照

＊２回目以降のプレイの場合は、読書録を選べば前回の途中から始める事ができます。



3 読書録を作る

空きファイルを選んだ後に「名前入力画面」になります。ここで、プレイヤーの名前と、パートナーとなる異性の名前を入力して下さい。

名前入力について

主人公（男性）の苗字、名前、パートナー（女性）の苗字、名前の順に入力していきます。

※これらはゲーム中に変更する事が可能です。

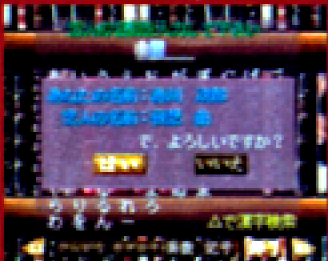
方向キーでカーソルを移動させ、一文字ずつ入力していきます。漢字や英語などを使用する場合は、変換枠の中からL1・R2ボタンで選択をします。苗字、名前を決定する時は、変換枠の「決定」に合わせて◎ボタンを押します。

※ひらがなの上にカーソルを合わせたまま△ボタンを押すと、漢字変換画面に直接移動することができます。戻る時はもう一度△ボタンを押します。

※漢字は量が多い為、1画面で表示されていない場合があります。方向キーを画面下へスクロールさせて下さい。

※苗字・名前を決定する時は、スタートボタンを押すと「決定」に直接移動する事ができます。





名前の入力が終わると、いよいよゲーム開始です。

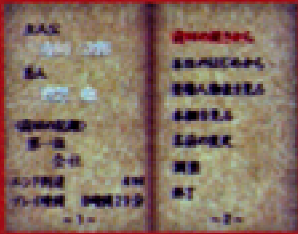
ちょっと迷ったが、一旦見失って、会えずじまいになるのも困る。結局あまり気は進まなかったが、少女の後をつけて歩くことにした。

赤川次郎 魔女たちの眠り

赤川次郎 魔女たちの眠り

「今のところ手がかりなしです。――妙なことですよ。この町に、あんな犯行に及ぶ変質者がいたとは…」

4 読書録



2回目以降のプレイの場合は、前回使用した読書録を選びます。
ファイルを開くと、右のようなモード選択画面になります。

前回の続きから

前回、中断した場所から物語を始めます。

各話のはじめから

前回が物語の途中で終わっているとしても、最初から物語を始めたい場合にここを選びます。

登場人物表を見る

登場人物表を開きます。→10ページ参照

本棚を見る

本棚を開きます。→10ページ参照

名前の変更

主人公とその恋人の名前を変更します。

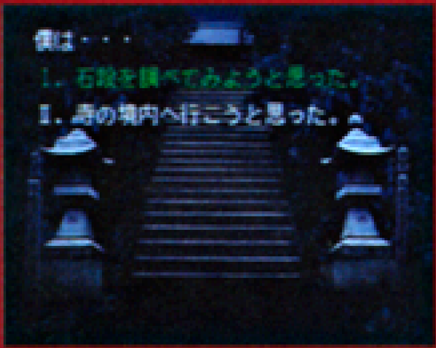
調整

ここではいろいろなオプションを設定する事ができます。

- ステレオ／モノの切り替え
- バイブレーション機能のＯＮ／ＯＦＦ
  （アナログコントローラ使用の場合のみ）
- スクリーンセイバーのＯＮ／ＯＦＦ
- 画像フィルターのＯＮ／ＯＦＦ
  （文字が読みにくい時、画面の明度を落とすことができます）
- キーコンフィグ（コントローラの設定）の変更

5 ゲームの進め方

◎もしくは⊗ボタンで文章を送りながら、物語を進めていきます。その途中には物語が分岐する所があり、そこではプレイヤーが行動を選択します。
方向キーの上下で選択肢を選び、◎ボタンで決定して下さい。
選択肢の選び方によって、物語の行方はさまざまに変化していきます。



シナリオはマルチエンディング

物語はプレイヤーの選んだ行動によってさまざまなエンディングを迎える「マルチエンディング方式」ですので、何度もプレイしてさまざまなシナリオの変化とエンディングを楽しんで下さい。
また、２回目以降、選択肢が増える場合もあります。

※エンディングでは、「終」または「続」と表示されて物語が終わります。

赤川次郎 魔女たちの眠り

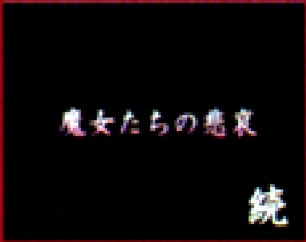
銃口が下を向いていたのは、故意か偶然か、小西にもよくわからなかった。銃弾は信子の右足のふくらはぎをかすめて飛んだ。

赤川次郎 魔女たちの眠り

そうです。小学校三年生の女の子で――山の中を捜索しますので、少し人手を。――はあ、こちらも、もちろん、できる限りは動員します。

6 続編シナリオシステム

前ページで説明したように、このゲームではシナリオの変化によってさまざまなエンディングが用意されています。
物語は展開していくにつれ、真相に近づいていくはずです。そして、途中志なかばで終わってしまった場合、物語の最後に「終」という文字が現れます。その場合は、もう一度物語をやりなおして真相を見つけ出して下さい。
もしあなたが物語の真相を見つける事ができたならば、エンディングにスタッフロールが流れた後に、「続」という文字が現れるでしょう。これは、新たな次の物語「第２話」が現れた事を示します。
これが「続編シナリオシステム」です。
新たなる展開が、あなたを待っています。

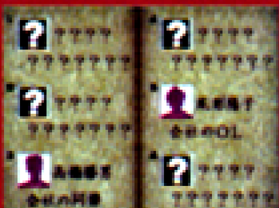


本棚

読み終えた物語は、全て本棚に収納されていきます。あなたが新しいエンディングにたどり着く度に、本棚が埋まっていくのです。
物語を読み終えた後、あなたの本棚はどうなっていますか。隙間がありますか。もしあるのであれば、あなたがまだ読んでいない結末がまだ物語に隠されているという事です。
このあなただけの「本棚」、埋めてみたいとは思いませんか…？

登場人物表

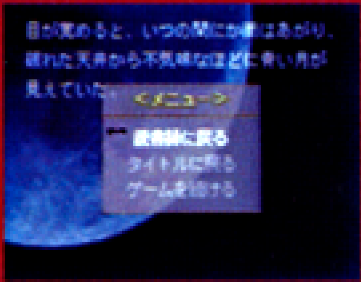
あなたが物語の中で出会った登場人物は、全てこの「登場人物表」にファイルされていきます。このリストはゲーム中に△ボタンで呼び出す事ができ、L1・R2ボタンでページをめくる事ができます。
この登場人物リストも、埋めてみてはいかがでしょうか。



7 セーブとゲームを終える時の注意

本ソフトはオートセーブです。読み進めたところまで自動的にメモリーカードにセーブされていきます。使用ブロック数は１ブロックです。メモリーカードの使用について、以下の点にご注意下さい。

- メモリーカードはメモリーカード差込口１にセットして下さい。
- ゲーム中にメモリーカードを抜き差しするとデータを壊してしまう恐れがありますので、やめて下さい。
- ゲーム中に電源を切ったり、リセットボタンを押したりすると、これらもデータを壊す恐れがありますので、やめて下さい。
- ゲームを終了する場合は、必ずセレクトボタンを押し、「読書録に戻る」または「タイトルに戻る」を選んで下さい。メモリーカードにデータを保存しますので、その後に電源を切って下さい。



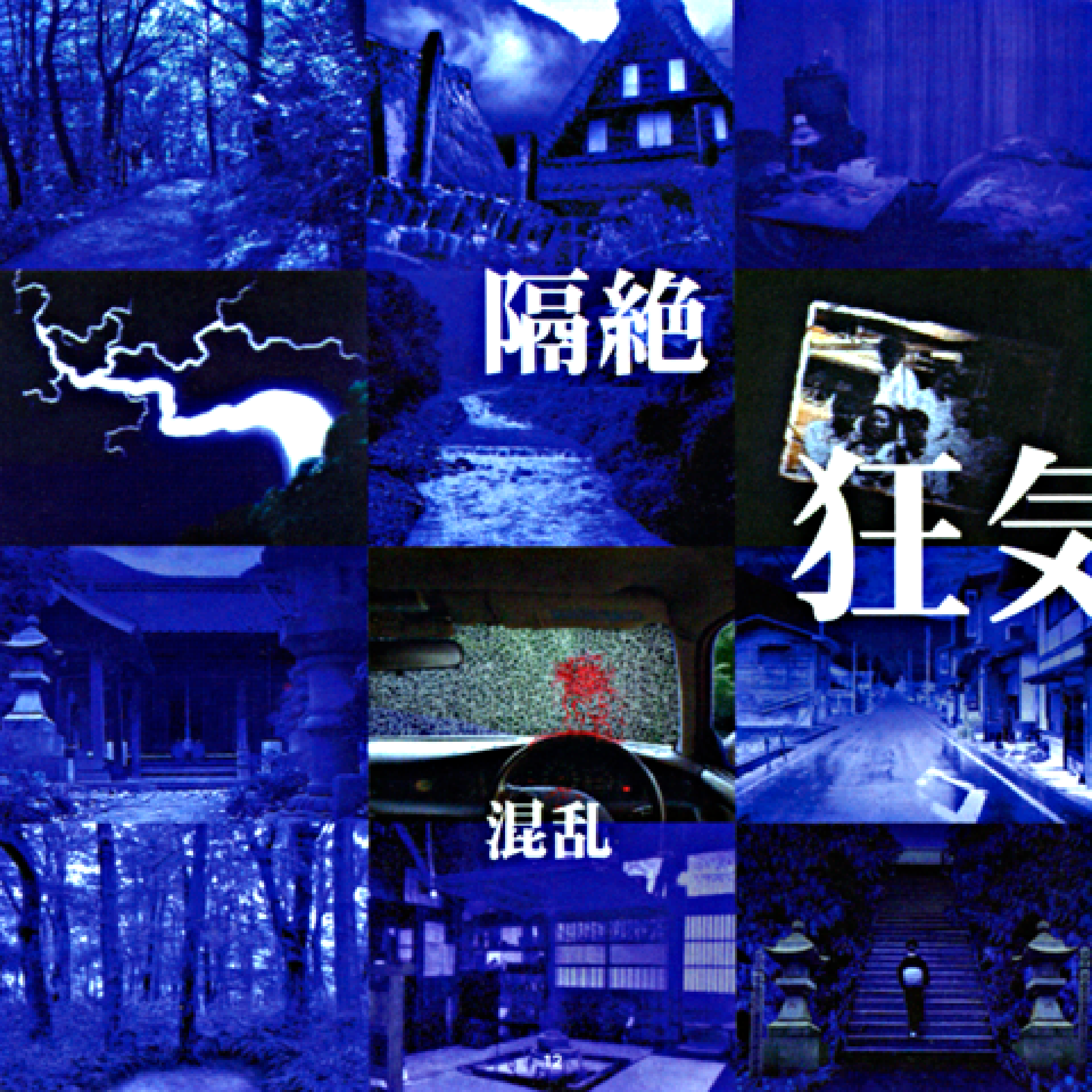
2人でブルブル！
カップルショックで楽しもう。

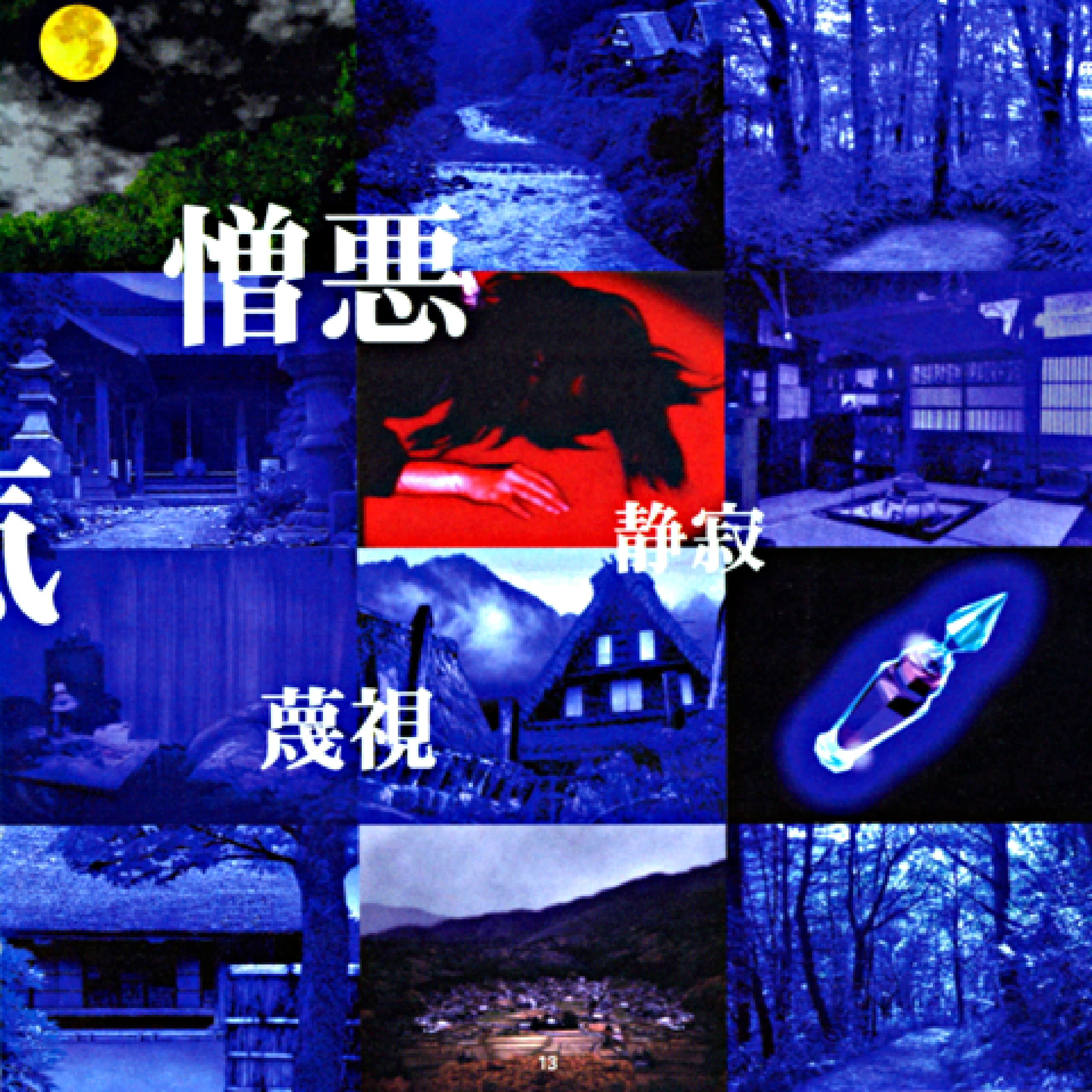
本ソフトは２プレイヤー側も振動する「カップルショック」機能を搭載しています。シーンによっては２プレイヤー側だけが振動したり、また、１プレイヤー側と時間差で震えたりします。１人でプレイする時にも、アナログコントローラを２つ接続することをおすすめします。



赤川次郎 魔女たちの眠り

夕陽が沈むのと、吸血鬼の胸に杭を打ち込むのとどっちが早いか、というサスペンスは生まれないから、仕方のないことかもしれない。


隔絶
狂
混乱


憎悪
静寂
蔑視

触れてはならない、闇がある──。

